



**MENINGKATKAN KREATIVITAS MOTORIK HALUS  
ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING PADA  
KELOMPOK B TK TUNAS MULYA DESA PADANG  
BERANGIN KECAMATAN KOTA MANNA**

**(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELOMPOK B TK TUNAS MULYA  
DESA PADANG BERANGIN KECAMATAN KOTA MANNA )**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana (S1)  
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu*

*Oleh*

**TERTA KENCANA SARI**  
**NPM A11111188**

**PROGRAM SARJANA (SI)  
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2014**

## HALAMAN PENGESAHAN

### **MENINGKATKAN KREATIVITAS MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DI KELOMPOK B TK TUNAS MULYA DESA PADANG BERANGIN KECAMATAN KOTA MANNA**

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELOMPOK B TK TUNAS MULYA  
DESA PADANG BERANGIN KECAMATAN KOTA MANNA**

## SKRIPSI


Oleh :

**TERTA KENCANA SARI**

**NPM A11111188**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Dosen Pembimbing I



**Wembrayanti, S.Pd. M.Sn.**  
NIP 19611205 199103 1 008

Dosen Pembimbing II



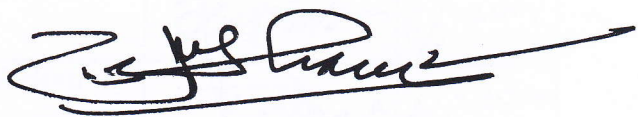
**Dr. Hadiwinarto, M. Psi**  
NIP 19580913 198403 1 003

Dekan FKIP UNIB,



**Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko**  
NIP 19611207 198601 1 001

Ketua Program Sarjana  
Kependidikan Guru Dalam Jabatan  
(PSKGJ) FKIP UNIB



**Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi.**  
NIP 19610123 198503 1 002



## HALAMAN PERSETUJUAN

### SKRIPSI

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)  
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas

Oleh:

### TIRTA KENCANA SARI

NPM A11109278

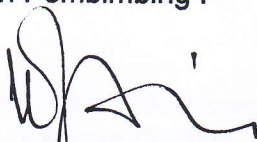
Ujian Skripsi Dilaksanakan Pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 22 Januari 2014  
Pukul : 10.00 Wib.  
Tempat : Manna Kab. Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

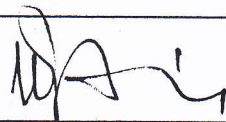
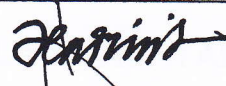
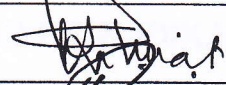
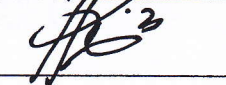


Wembrayarli, S.Pd. M.Sn.  
NIP 19611205 199103 1 008



Dr. Hadiwinarto, M. Psi  
NIP 19580913 198403 1 003

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Tim Penguji

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Wembrayarli, S.Pd. M.Sn.		6-2-2014
Penguji II	Dr. Hadiwinarto, M. Psi		6/2-2014
Penguji III	Drs. Rokhmat Basuki, M. Hum		6/2-2014
Penguji IV	Drs. Riskan, M. Kes		6/2-2014

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

### **MENINGKATKAN KREATIVITAS MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DI KELOMPOK B TK TUNAS MULYA DESA PADANG BERANGIN KECAMATAN KOTA MANNA**

#### **PERNYATAAN**

*"Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang disusun berdasarkan hasil prosedur penelitian/pengembangan sendiri dan bukan merupakan duplikasi skripsi/karya orang lain yang tidak sesuai dengan etika keilmuaan. Atas pernyataan saya ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran dalam karya saya".*

Bengkulu, 13 Januari 2014  
Penulis,

#### **TERTA KENCANA SARI**

NPM A1/111188

#### **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*"Terpanggil dan diutus untuk menjadi berkat bagi manusia dan dunia".  
(K-1960)*

*"Ya Tuhan Ku, Berilah Aku ilham untuk tetap mensyukuri nikmat-Mu, yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan kepada dua orang Ibu Bapakku dan untuk mengerjakan amal saleh yang Engkau Ridhoi dan memasukan aku dengan Rahmat-Mu ke dalam golongan hamba-hamba Mu yang soleh".*

*(An.Naml : 19)*

*Karya ini Kuersembahkan Kepada :*

- *Suami dan ananda  
tercinta*
  - *Ayahnda dan Ibunda  
tersayang*
  - *Kakak dan Adik-adikku  
terkasih*
- Yang Senantiasa Menanti*

*Keberhasilan Ku*

## **ABSTRAK**

MENINGKATKAN KREATIVITAS MOTORIK HALUS ANAK MELALUI  
KEGIATAN FINGER PAINTING DESA PADANG BERANGIN KECAMATAN  
KOTA MANNA

### **TERTA KENCANA SARI**

Skripsi, Program Sarjana (SI) Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan. Fakultas  
Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu. 2014. 56 Halaman

Alasan diadakan penelitian ini adalah bahwa: Rendahnya kreativitas anak, guru jarang sekali melaksanakan kegiatan finger painting, guru malas menyiapkan media untuk meningkatkan kreativitas anak, guru hanya menggunakan media yang tersedia. Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak melalui penerapan kegiatan finger painting di Kelompok B TK Tunas Mulya Kecamatan Kota Manna. Tujuan khusus penelitian adalah meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan finger painting sesuai dengan tema yang ditentukan guru, meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan finger painting dengan kreasi anak sendiri, meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan finger painting dengan berbagai media. Metode penelitian adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Finger painting sesuai tema yang ditentukan guru dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak, ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas motorik halus anak siklus I dengan katagori nilai baik baru mencapai 46,7%, pada siklus II sudah mencapai 83,35%. Finger painting dengan kreasi anak sendiri, dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak, ini dibuktikan keberhasilan anak pada siklus I dengan katagori nilai baik mencapai 45%, pada siklus II sudah mencapai 81,67%, Finger painting dengan berbagai media dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak, ini dibuktikan keberhasilan anak pada siklus I dengan katagori nilai baik 45%, pada siklus II katagori nilai baik mencapai 81,67%. Kesimpulannya adalah Penerapan kegiatan finger painting dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak di kelompok B TK Tunas Mulya desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna.

Kata Kunci : Kreativitas Motorik Halus, *Finger Painting*.

## **ABSTRACT**

Improve motor creativity of children through activities finger painting village  
Padang Berangin city districts Manna

## **TERTA KENCANA SARI**

Thesis, Graduate Programs (S 1) For in service teacher education  
Science teacher education Faculty. Bengkulu University. 2014.  
56 Pages

Reason For this is that the research conducted lack of creativity of children, teacher rarely conducting finger painting, lazy teacher just prepare the media to raise the creativity of children, and teacher just using the available media. General research goal to determine of the increase childrens creativity fine motor skill through the application of finger painting in kindergarden group B Tunas Mulya city district of Manna. Particular goal is improve fine motor creativity of children through finger painting activities determined in accordance with the theme of teacher, improve fine motor creativity of children through finger painting activities determined in accordance with the theme of teacher. improve fine motor creativity through finger painting with children their own creation, enhancing creativity fine motor the activities finger painting with various media. Research method is to use action research method class, which is conducted in two cycles. Result showed that finger painting in accordance should the theme which can in two teacher improve child fine motor creativity. Reached 46,7 % in the second cycle has reached 83,35 % finger painting with children of their own creations, can improve children's, can improve children's fine motor attested in cycle I with the category of good value reached 45 % in the second cycle teacher's 81,67 %, the conclusion is a free drawing application can increase creativity picture kindergarden children in group B Tunas Mulya Village Padang Berangin City district Manna.

Key words: Creativity fine motor skill, finger painting.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: *Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting di kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna*. Adapun skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak, berupa informasi, bimbingan, saran dan fasilitas yang dapat penulis manfaatkan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi, selaku Ketua Program Sarjana Kependidikan Guru Dalam Jabatan (PSKGJ) FKIP Universitas Bengkulu.
3. Wembrayarli, S.Pd. M.Sn, selaku pembimbing pertama yang telah memberikan masukan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian sehingga penulis dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Hadi Winarto, M. Psi, selaku pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.

5. Seluruh dosen pengampu dan staf tata usaha program sarjana (SI) Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu, yang telah banyak memberikan pelayanan demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
6. Pengelola Program Sarjana (SI) Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di prodi PAUD Unib.
7. Suami dan Ananda tercinta yang banyak mendorong dan memotivasi serta memberi waktu untuk menyelesaikan skripsi ini yang seyogyanya bersama mereka.
8. Kepala dan guru TK Tunas Mulya desa Padang Berangin kecamatan Kota Manna yang membantu selama perencanaan proses penelitian.

Penulis telah berusaha keras agar skripsi ini memenuhi syarat sebagai karya ilmiah yang baik, tetapi penulis menyadari bahwa kesalahan atau kekurangan masih banyak terdapat dalam penulisan ini, untuk itu kritik dan saran bersifat membangun dari pembaca yang budiman sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan di masa mendatang.

Bengkulu, 13 Januari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN SAMPUL.....	i	
HALAMAN JUDUL.....	ii	
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi	
ABSTRAK INDONESIA .....	vii	
ABCTRAK INGGERIS .....	viii	
KATA PENGANTAR.....		ix
DAFTAR ISI.....	ix	
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi	
DAFTAR TABEL .....	Xii	

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	3
C. Pembatasan Fokus Penelitian .....	4
D. Perumusan Masalah Penelitian .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	6

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti .....	7
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Disain Intervensi..	21
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan .....	22
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan .....	23

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25

C. Subyek/ Partisipan dalam Penelitian .....	26
D. Prosedur Penelitian .....	27
E. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan .....	31
F. Teknik Pengumpulan Data .....	32
G. Teknik Analisa Data .....	32
H. Indikator Keberhasilan .....	33
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian .....	34
B. Pembahasan .....	51
 BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan .....	56
B. Rekomendasi .....	57
 DAFTAR PUSTAKA .....	
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	60
RIWAYAT HIDUP .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman	
Lampiran 1. Surat Pernyataan Kesediaan Menenjadi Mitra Peneliti .....	61
Lampiran 2. Daftar Nama Anak.....	62
Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari TK Tunas Mulya Kecamatan Kota Manna .....	63
Lampiran 4. Pedoman Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting.....	64
Lampiran 5. Lampiran Kegiatan Siklus I .....	65
- Rencana Kegiatan Harian (RKH) .....	66
- Lembar Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Sesuai Tema .....	70
- Lembar Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Kreasi Sendiri.....	72
- Lembar Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting dengan Berbagai Media .....	74
- Lembar Observasi Kegiatan Guru Mengajar.....	76
- Photo Kegiatan Penelitian .....	78
Lampiran 6. Lampiran Kegiatan Siklus II .....	82
- Rencana Kegiatan Harian (RKH) .....	83
- Lembar Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Sesuai Tema .....	87
- Lembar Observasi Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Kreasi Sendiri.....	89
- Lembar Observasi Kreativitas Motori Halus Anak Finger Painting dengan Berbagai Media.....	91
- Lembar Observasi Kegiatan Guru Mengajar.....	93
- Photo Kegiatan Penelitian .....	95



Lampiran 7. Daftar Riwayat Hidup .....	
104	

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 3.1	Jadwal Penelitian .....	26
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Kreativitas Motorik Halus Anak Painting Sesuai Tema, Siklus I .....	Finger 37
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Kreasi Anak Sendiri, Siklus I .....	38
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting dengan Berbagai Media, Siklus I .....	38
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Finger Painting, Siklus I .....	39
Tabel 4.5	Hasil Pengamatan Terhadap Guru Mengajar .....	41
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Kreativitas Motorik Halus Anak Painting Sesuai Tema, Siklus II .....	Finger 46
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting dengan Kreasi Anak Sendiri, Siklus II .....	47
Tabel 4.8	Hasil Pengamatan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting dengan Berbagai Media, Siklus II .....	47
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Finger Painting, Siklus II .....	48
Tabel 4.10	Hasil Pengamatan Terhadap Kegiatan Guru Mengajar .....	49
Tabel 4.11	Perbandingan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Sesuai Tema .....	50
Tabel 4.12	Perbandingan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting dengan Kreasi Sendiri .....	51
Tabel 4.11	Perbandingan Kreativitas Motorik Halus Anak Finger Painting Dengan Berbagai Media .....	51

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Peningkatan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak harus dilaksanakan secara terpadu, sistematis, bertahap dan berkesinambungan. Disamping itu kemampuan profesional guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar akan mempengaruhi keberhasilan anak didik dalam mencapai perkembangan optimal kemampuannya dalam berkreaitivitas. Oleh karena itu seorang guru harus selalu berusaha mengembangkan kretivitas anak dengan melatih kelenturan motorik halus seperti seperti kegiatan *finger painting*.

Banyak faktor yang dapat menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal dalam proses pembelajaran. Agar kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam pembelajaran guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan yang selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan (Munandar, 2009:12).

Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif (Supriadi, 2001:23)

Pengembangan kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang tetapi perlu ditemukan, dikenali, dan dirangsang sejak usia dini. Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada dengan demikian baik perubah dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang maupun dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan (Munandar, 2009:12)

Proses belajar mengajar guru harus bisa memanfaatkan alat-alat dan sumber belajar yang memungkinkan anak lebih aktif, kreatif dan menyenangkan suatu pelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Banyak media dan sumber belajar yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak dan menarik minat anak, seperti benda-benda yang ada di sekitar kita. Permasalahannya adalah guru hanya menggunakan benda-benda buatan pabrik sebagai media pembelajaran yang mudah didapat sehingga kegiatan pembelajaran kurang menumbuhkan kreativitas pada anak.

Permasalahan ini juga ditemukan di kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna, mengenai rendahnya kreativitas anak disebabkan karena kegiatan pembelajaran monoton dan lebih menekankan pada pengembangan akademis. Guru tidak mau melaksanakan kegiatan finger painting untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang kegiatan finger painting. Guru malas melaksanakan kegiatan finger painting karena terlalu repot menjaga kebersihan anak. Guru jarang menyiapkan media finger painting walaupun mudah sekali cara pembuatannya. Media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak hanya menggunakan media yang tersedia padahal mestinya guru lebih bisa menciptakan berbagai media yang murah dan mudah didapat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat judul *“Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Di Kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna”*.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu:

1. Rendahnya kreativitas anak. disebabkan karena kegiatan pembelajaran monoton dan lebih menekankan pada pengembangan akademis.



2. Guru jarang sekali melaksanakan kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang kegiatan *finger painting*,
3. Guru malas melaksanakan kegiatan *finger painting* karena terlalu repot menjaga kebersihan anak.
4. Guru malas menyiapkan media *finger painting* walaupun mudah sekali cara pembuatannya.
5. Media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak hanya menggunakan media yang tersedia padahal mestinya guru lebih bisa menciptakan berbagai media yang murah dan mudah didapat.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Finger painting merupakan seni melukis menggunakan jari. aktifitas ini sangat digemari oleh anak-anak. Anak-anak akan berekreasi dengan membuat coretan yang indah sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya. *Finger painting* menjadi salah satu metode pembelajaran yang menarik dan membuat anak tidak mudah bosan. Adapun pembatasan fokus penelitian yang dikembangkan adalah kemampuan anak melakukan aktifitas *finger painting* dalam rangka untuk :

1. Pengenalan konsep warna.
2. Pengenalan konsep basah, kering, licin, lembek.
3. Meningkatkan kreatifitas dan imajinasi.
4. Mengembangkan motorik halus.

#### D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah secara umum yaitu “Bagaimanakah Penerapan Kegiatan *Finger Painting* dapat Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak di Kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna?”.

Rumusan masalah khusus yaitu :

1. Bagaimanakah meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* sesuai dengan tema yang ditentukan guru ?.
2. Bagaimanakah meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* dengan kreasi anak sendiri ?.
3. Bagaimanakah meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* dengan berbagai media ?.

#### E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak melalui penerapan kegiatan *finger painting* di Kelompok B TK Tunas Mulya Kecamatan Kota Manna.

Tujuan khusus penelitian adalah:

1. Meningkatkan kretivitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger paintingsesuai* dengan tema yang ditentukan guru.
2. Meningkatkan kretivitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* dengan kreasi anak sendiri
3. meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* dengan berbagai media

## **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat hasil Penelitian tindakan kelas (PTK) ini cukup besar, terutama bagi anak, bagi guru dan bagi sekolah. Adapun kegunaan tersebut antara lain :

### **1. Bagi Anak**

- a. Dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep warna.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep basah, kering licin dan lembek.
- c. Dapat meningkatkan kretivitas motorik halus anak.
- d. Melatih dayapikir dan mengembangkan imajinasi anak.

### **2. Bagi Guru**

- a. Guru menjadi terampil dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran
- b. Dapat mengembangkan profesional guru sehingga dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki serta mengatasi masalah pada anak didik
- c. Guru menjadi terampil dalam meningkatkan kreativitas anak dengan tiga kegiatan dan teknik yang digunakan.
- d. Meningkatkan imajinasi guru dalam membuat media pembelajaran.

### **3. Bagi Lembaga**

- a. Sebagai alternatif mengatasi permasalahan dalam melatih motorik halus anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak**

Kreativitas sangat penting untuk dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, hal ini dikarenakan: 1) kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berpungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya; 2) kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Pemikiran kreatif perlu dilatih karena membuat anak lancar dan lues dalam berpikir, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan; Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberi kepuasan kepada individu; 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, untuk mencapai hal itu perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak anak usia dini (Munandar, 1985:46)

##### **a. Pengertian Kreativitas**

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), dan produk (*product*). Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes (dalam Munandar, 2004:20) menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*Four P’s of*

*Creativity: Person, Process, Press, Product*". Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Pengertian kreativitas menurut kamus lengkap bahasa Indonesia adalah hasil dari kemampuan mencipta (Marhijanto, 2002:208). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Supriadi (2001:7) menyimpulkan bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, Munandar (1999:47-50) mengemukakan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas yaitu: 1) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi,



atau unsur-unsur yang ada; 2) Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan – berdasarkan data atau informasi yang tersedia – menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban; 3) Jadi, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian kreativitas, maka dapat diketahui bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

#### **b. Ciri-Ciri Kreativitas**

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar (dalam Hawadi, 2004:113) menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *non-aptitude* adalah: (1) Mempunyai daya imajinasi kuat; (2) Mempunyai inisiatif; (3) Mempunyai minat luas; (4) Mempunyai kebebasan dalam berpikir; (5) Bersifat ingin tahu; (6) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; (7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (9) Penuh semangat; (10) Berani mengambil resiko; (11) Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Pada kesempatan lain Munandar (1999:34) juga mengemukakan matra atau dimensi ciri-ciri kreativitas, yang didalamnya tercakup baik dari aspek berpikir kreatif maupun aspek sikap kreatif, seperti disebutkan di bawah ini: (1) Dorongan ingin tahu besar; (2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik; (3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (4) Bebas dalam menyatakan pendapat; (5) Mempunyai rasa keindahan; (6) Menonjol dalam satu bidang seni; (7) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain; (8) Rasa humor tinggi; (9) Daya imajinasi kuat; (10) Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain); (11) Dapat bekerja sendiri; (12) Senang mencoba hal-hal baru; (13) Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Sementara itu Sund (dalam Munandar, 2009: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar; (2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (3) Panjang akal; (4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) Cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit; (6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (8) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (9) Kemampuan membuat

analisis dan sintetis; (10) Memiliki semangat bertanya serta meneliti; (11) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik; (12) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang ciri-ciri kreativitas dan sikap kreatif serta berpikir kreatif maka dapat penulis simpulkan bahwa ciri-ciri pribadi yang kreatif adalah: 1) imajinatif; 2) mempunyai prakarsa; 3) mempunyai minat yang luas; mandiri dalam berpikir; percaya diri; 4) berani dalam pendirian dan keyakinan; 5) ulet; 6) melaksanakan pekerjaan pada waktunya; 7) bersedia mengambil resiko; 8) sopan; 9) rajin; 10) sehat.

### **c. Strategi Pengembangan Kreativitas**

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Devito (dalam Supriadi, 2001:16) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Senada dengan yang uraikan oleh Piers (Supriadi, 2001:16) bahwa "*All individuals are creative in diverse ways and different degrees*". Demikian pula dengan pendapat Treffinger (Supriadi, 2001:16). bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun

manusia yang intelegensinya nol. Potensi kreativitas berbeda-beda secara luas di antara orang yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berpendapat bahwa tak ada seorangpun yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, setiap orang memiliki bakat kreatif namun bila tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan bisa menjadi bakat yang terpendam yang tak dapat diwujudkan. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif itu dapat ditingkatkan, dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Yang diperlukan adalah bagaimanakah mengembangkan kreativitas tersebut.

## **2. Motorik Halus Anak**

### **a. Pengertian Motorik**

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk trampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu anak belajar tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan, yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata (Sujiono, 2007:1.12).

Keterampilan motorik adalah kegiatan motorik yang mungkin memiliki derajat ketelitian yang tinggi, tetapi tujuannya adalah untuk menampilkan suatu perbuatan khas atau menyelesaikan suatu tujuan tertentu. Ada empat generalisasi motorik yang sangat penting bagi keberhasilan anak di sekolah, yaitu (1) keseimbangan dan menjaga sikap tubuh (*balance and maintenance of posture*), (2) hubungan dan pelepasan

(*contact and release*), (3) lokomosi (*locomotion*), (4) menerima dan melepaskan (*receipt and propulsion*) (Abdurrahman, 2009:147)

Menurut penulis perkembangan motorik erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik. Strategi pengembangan motorik mencakup tiga bidang, yaitu keterampilan motorik kasar, pengembangan penghayatan dan kesadaran tubuh serta keterampilan motorik halus.

#### **b. Macam-macam keterampilan motorik**

Keterampilan motorik adalah kegiatan motorik yang memungkinkan memiliki derajat ketelitian yang tinggi, tetapi tujuannya adalah untuk menampilkan sesuatu perbuatan khas atau menyelesaikan sesuatu perbuatan tertentu. Keterampilan motorik anak dibagi dua bagian (Abdurrahman, 2009:1.57) yaitu:

- 1) Keterampilan motorik kasar: yaitu keterampilan yang dimiliki oleh anak merupakan syarat untuk memasuki dunia sekolah. Mereka akan mempelajari keterampilan-keterampilan dasar untuk menguasai pelajaran-pelajaran sekolah. Anak usia sekolah dapat melempar bola dua kaki lebih jauh dibandingkan anak yang lebih muda. Mereka mampu menjaga keseimbangan dengan baik dan mampu menggunakan otot-otot kasarnya dengan lebih efektif.
- 2) Keterampilan motorik halus: Pada usia sekolah berkembang dengan pesat. Anak sudah dapat menggunakan alat-alat yang membutuhkan keterampilan motorik halus, seperti menggunakan alat-alat tulis,

menyusun fuzzle, melipat, menggunting, menempel, meronce dan lain-lain yang berhubungan dengan gerakan tangan.

### **c. Pengertian Motorik Halus**

Menurut Patmonodewo.(2003:26) keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan. Kegiatan motorik halus misalnya kegiatan membalik halaman buku, menggunakan gunting, dan menggabungkan kepingan apabila bermain *fuzzle*. Tujuan dari melatih motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat menggunakan jari- jemari dalam kehidupan sehari- hari. Khususnya pekerjaan yang melibatkan unsur kerajinan dan keterampilan tangan.

Gunarti dkk (2008:2.17) berpendapat bahwa kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata, tangan dan otot-otot kecil pada jari-jari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktivitas seni, seperti menggunting, melukis dan mewarnai.

Dari pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, membuka dan menutup obyek dengan mudah, menuangkan air kedalam gelas tanpa

berceceran, menggunakan kuas, krayon dan spidol dengan control, dan melipat.

**d. Stimulasi motorik halus**

Menurut Witarsono (2009:12 dalam <http://www.Fingerpainting.Com>), stimulasi motorik halus dapat dilakukan melalui kegiatan berupa :

- 1) Melipat. Ini Untuk bisa melakukan aktivitas ini butuh kesabaran dan kehalusan diri.
- 2) Melipat kertas, terlebih sampai membuat sebuah karya, takkan berhasil atau maksimal hasilnya jika dilakukan tergesa-gesa, tak bisa tenang dan tak memiliki kehalusan diri.
- 3) 'Menggambar dengan krayon. Keseimbangan diri secara emosional dan psikis bisa dilatih dengan cara menggambar. Aktivitas ini juga membantu anak untuk melatih mengekspresikan diri.
- 4) Main lilin. Permainan ini sangat membantu mengasah kreativitas anak. Selain ketelitian dan kesabaran serta jiwa seni bisa didapat anak lewa permainan ini
- 5) *Finger painting*. Melukis dengan jari melatih mengembangkan imajinasi, memperhalus koordinasi motorik halus, dan mengasah rasa seni, khususnya seni rupa.
- 6) Meronce yang bisa melatih konsentrasi selain melatih ketajaman koordinasi mata dan tangan.

- 7) Melukis dengan cat air. Manfaatnya sama dengan melukis menggunakan krayon. Hanya saja cat air aman digunakan oleh anak usia 4-5.
- 8) Tracing (mengikuti titik-titik yang berbentuk gambar, huruf dan angka). Kegiatan ini baik dilakukan oleh anak kelas TK A dan B. Karena kegiatan ini merupakan pelajaran menulis permulaan sekaligus melatih konsentrasi anak.

**e. Kegiatan Motorik Halus**

Menurut Sujiono (2007:1.16, kegiatan motorik halus yaitu: Melipat, menggunting dan menempel, mengetik, menjelujur, membuat gelang dari manik-manik, melukis dengan cat air, *Finger painting*, menggambar, meronce, menjahit atau semacamnya, mewarnai dengan krayon atau pensil warna, menganyam kertas atau karton, mosaik kertas, main balok-balok, main dapur-dapur, main hewan-hewan, *Puzzle*, bikin bingkai atau hiasan dari korek api, bikin batas buku atau kartu dari bunga dan daun kering, main lego.

Pada penelitian ini salah satu kemampuan motorik halus yang harus dicapai melalui kegiatan finger painting adalah mengikuti garis berpola seperti Garis tegak, garis datar, garis miring, garis lengkung, lingkara, garis tegak berlabirin, garis datar berlabirin, garis miring berlabirin, lingkaran berlabirin, bentuk vertical, diagonal, garis lengkung dan zig-zak, yang dapat dilakukan anak-anak pada umumnya adalah sebagai berikut:



- 1) Letakkan kertas HVS yang telah dibubuhi beberapa buah garis berpola diatas meja tepat di depan anak.
- 2) Sediakan spidol dengan beberapa buah warna, dan gunakan untuk mengikuti garis berpola yang sudah dipersiapkan.
- 3) Kemudian beri tahu anak cara mengerjakannya dengan cara memberikan contoh terlebih dahulu. Kemudian mintalah anak sendiri untuk mengikuti garis berpola sesuai dengan pola yang ditentukan sehingga dapat merasakan kontrol garis pola yang telah disediakan.

### **3. *Finger Painting***

#### **a. Pengertian *Finger Painting***

*Finger Painting* berasal dari bahasa Ingris, *Finger* artinya jari sedangkan *Painting* artinya melukis. Jadi *Finger Painting* adalah melukis dengan jari. Menurut Gazali Solahudin (dalam [http://www. Fingerpainting. Com](http://www.Fingerpainting.Com)), *Finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau telapak tangan. dalam aktifitas ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan control jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf.

Menurut Witarsono (dalam <http://www. Fingerpainting.Com>), *Finger Painting* adalah melukis dengan jari, melatih pengembangan imajinasi,

memperhalus kemampuan motorik halus, dan mengasah bakat seni, khususnya seni rupa. Dalam aktifitas *Finger Painting* ini dapat digunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan sebagainya. Menurut LIM Imandala, 2007:11(dalam [http://www. Fingerpainting. Com](http://www.Fingerpainting.Com))) Aktifitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf.

*Finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari atau dengan telapak tangan (Salim,1991 dalam [aaps10.blogspot.com](http://aaps10.blogspot.com)).

Teknik melukis langsung dengan cat pewarna tersebut dinamakan *finger painting*, yaitu teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat” (Pamadi dan Sukardi, 2010 : 3.35 dalam [aaps10.blogspot.com](http://aaps10.blogspot.com)).

Untuk melatih koordinasi tangan dan matanya, selain kesempatan berlatih menggambar, anda juga dapat melatih si kecil melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti *Finger Painting* atau menulis dengan jari diatas karton.

Jadi permainan *finger painting* adalah kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan mengoleskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar.

Jari jemari anak menggoreskan cairan warna-warni di atas selembar kertas. Goresan jari- jemari mungil itu akhirnya menghasilkan sebuah karya lukisan abstrak yang penuh warna. Bahan yang digunakan ini adalah tepung kanji yang dicampur dengan pewarna. Kegiatan ini merupakan salah satu metode yang bermanfaat untuk merangsang atau menstimulan motorik anak.

### **b. Macam-macam Finger painting**

*Finger Painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari atau dengan telapak tangan. Macam-macam *Finger painting* menurut Brandt (dalam [http://www. Fingerpainting. Com](http://www.Fingerpainting.Com)) yaitu:

#### **1) Gelombang, goyangan dan cetakan**



Gambar 1, Gambar *Finger painting* bentuk gelombang dan goyangan. Buat gerakan, gelombang, goyangan jari dan jempol serta beberapa tanda lainnya dengan menggunakan bagian-bagian tangan yang lainnya.

#### **2) Desain simertis.**

Lukis pada setengah kertas kemudian lipat kertas tersebut dengan tangan, buka kertas tersebut kembali dan akan menimbulkan ciplakan yang mirip dengan lukisan yang telah digambar pada kertas sebelumnya.

### 3) Jaringan atau susunan.

Gunakan sisir atau kuas fleksible, busa, tongkat dan kain karton pada permukaan jari yang akan dilukis.

Penelitian ini hanya menggunakan lukisan gelombang goyang dan cetakan. Adapun warna yang penulis gunakan adalah kuning, biru, merah, hijau, dan ungu. Alasan peneliti mengambil lukisan gelombang, goyang dan cetakan itu, karena tangan anak yang kaku dan kasar dan diharapkan dengan kegiatan *Finger painting* ini bisa melatih kelenturan jari-jemarinya.

### **c. Bahan dan cara pembuatan *finger painting***

Dalam (<http://www.Fingerpainting.Com>). Bahan dan cara pembuatan *finger painting* ini adalah :

Bahan : 8 sdm tepung maizena

480 ml air dingin

Pewarna makanan

Cara pembuatan

- Campur tepung maizena diatas penggorengan Teflon di atas api sedang. Tambahkan air dingin dan aduk sampai merata dan mengental.
- Bagi adonan kedalam enam buah wadah dan warnai masing-masing wadah dengan pewarna makanan, aduk rata dan biarkan dingin.

- Simpan dalam wadah tertutup rapat untuk penggunaan selanjutnya

## **B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Disain Intervensi**

Rancancangan alternative atau disain intervensi tindakan ini pada dasarnya tidak berbeda dengan penyusunan skenario tindakan dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan penelitian ini direncanakan menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pengertian Tindakan (*action research*) Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian ilmiah dengan menggunakan pendekatan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran (Arikunto, 2006:47).

Hopkins (dalam Muslich, 2009:8) menyatakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Model pelaksanaan tindakan penelitian yang dilakukan yaitu sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh Model Kurt Lewin. Penelitian tindakan mempunyai siklus-siklus. Dalam satu siklus terdiri dari 4 langkah yaitu 1) Perencanaan (*Planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). Kemudian dilakukan perencanaan ulang (*Planning*), langkah ini digunakan untuk merevisi berbagai kelemahan untuk melakukan siklus.

Setelah di revisi dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya. Demikian pula seterusnya hingga siklus ke II dan III.

Model ini juga akan memberikan pengalaman yang berharga pada guru untuk dapat memperbaiki pembelajaran dan mengetahui kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada setiap siklusnya, agar bisa diperbaiki pada siklus berikutnya, hingga memperoleh hasil yang baik juga bagi anak-anak agar lebih kreatif motorik halusya dan lebih berkembang imajinasinya.

### **C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan**

Temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian ini adalah: Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lesti Marlina tahun 2010 dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas”.

Adapun hasil penelitiannya adalah penerapan teknik menggambar bebas dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak di kelompok B TK Harapan Bangsa Jeranglah Manna. Hal ini terjadi karena guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memanfaatkan media yang disediakan, selain itu anak juga diberi arahan sebelum melaksanakan kegiatan yaitu dengan melakukan observasi sehingga bisa membantu membuka cakrawala anak tentang kegiatan yang berkaitan dengan yang akan mereka kerjakan. Media yang digunakan lebih variatif dengan menggunakan krayon, cat air, spidol dan pensil warna.

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Kerangka konseptual perencanaan tindakan merupakan, kerangka berfikir peneliti dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga lebih memudahkan peneliti dalam mewujudkan penelitian ini. Kerangka fikir peneliti dalam penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan peneliti yang peneliti temukan bersama guru kelas (kolaborator) yaitu anak TK Tunas Mulya Desa Talang Berangin Kecamatan Kota Manna motorik halus nya masih kaku dan kasar. Solusinya peneliti menggunakan latihan motorik halus dengan *finger painting* harapan yang ingin dicapai agar siswa dapat menggerakkan jari dan tangannya dalam menghubungkan titik-titik berpola. Pelaksanaan action dilakukan dalam beberapa siklus dengan merefeksi setiap siklus. Selanjutnya dilakukan pembahasan hingga diperoleh temuan dalam peningkatan kemampuan pada motorik halus bagi anak Taman Kanak-kanak.

## BAB III

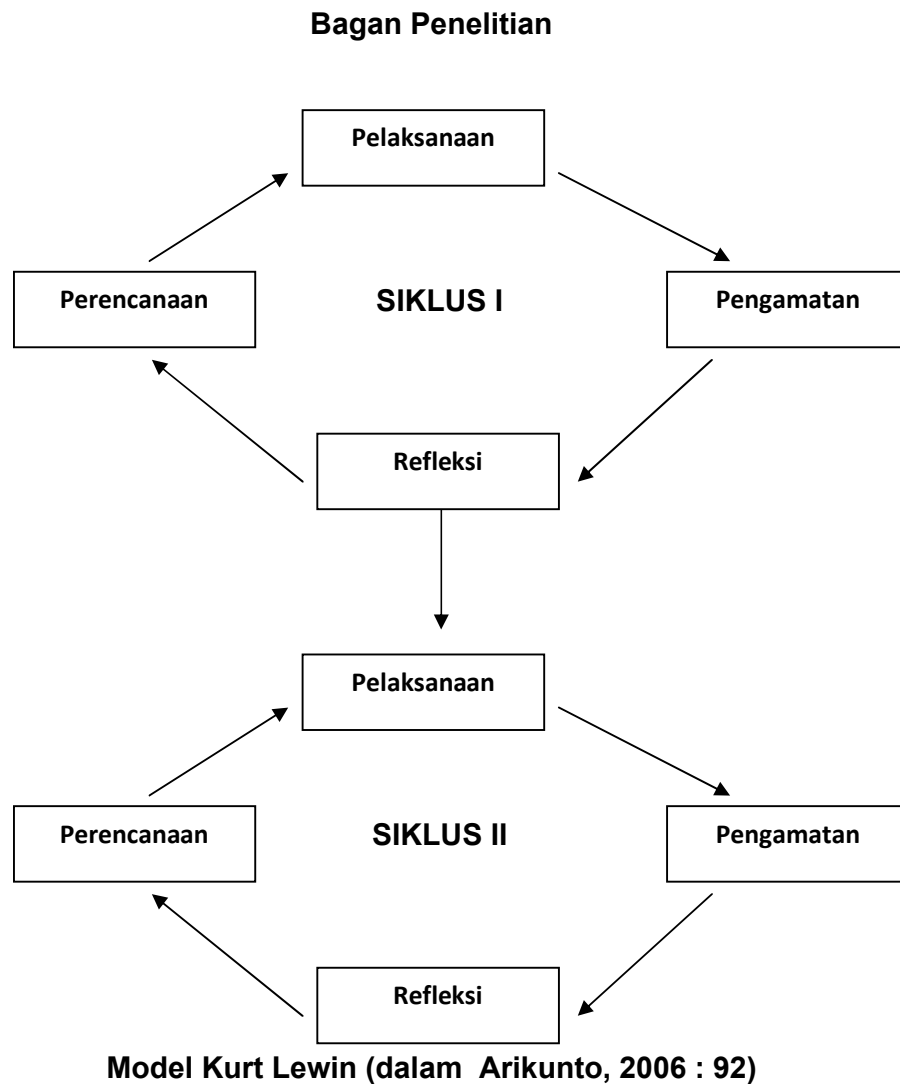
### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian untuk mengetahui peningkatan kreativitas motorik halus anak di TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna melalui kegiatan *Finger Painting* ini dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian ilmiah dengan menggunakan pendekatan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran (Arikunto, 2006:47).

Model pelaksanaan tindakan penelitian yang dilakukan yaitu sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh Model Kurt Lewin. Penelitian tindakan mempunyai siklus-siklus. Dalam satu siklus terdiri dari 4 langkah yaitu 1) Perencanaan (*Planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). Kemudian dilakukan perencanaan ulang (*Planning*), langkah ini digunakan untuk merevisi berbagai kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam melakukan kegiatan setiap siklusnya. Setelah di revisi dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya hingga penelitian dinyatakan selesai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini :





## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah di kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna kabupaten Bengkulu Selatan. Waktu penelitian dimulai pada bulan Oktober 2013 sampai dengan Januari 2014. Kegiatan penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah, menyusun draf proposal, seminar proposal, membentuk Tim

peneliti, izin penelitian ke dinas pendidikan dan kepala sekolah, melaksanakan penelitian dan menyusun laporan penelitian. Untuk lebih jelasnya, waktu penelitian dapat dilihat pada Tabel : 3.1

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

No	Uraian Kegiatan	Bulan															
		Oktober				Nopember				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah		v														
2	Menyusun Draf Proposal			V	v												
3	Seminar Proposal					V											
4	Pelaksanaan						v										
5	Izin kepala TK untuk melaksanakan penelitian							v									
6	- Menyusun RKH - Membuat media pelajaran - Menyusun pedoman dan lembar observasi								v								
7	Pelaksanaan Siklus I									v	v						
8	- Menyusun RKH - Membuat media pelajaran - Menyusun pedoman dan lembar observasi										v						
9	Pelaksanaan Siklus II											v	v				
10	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian													v			
11	Ujian Skripsi														v		
12	Perbaikan Skripsi															v	
13	Laporan Akhir																V

### C. Subjek/ Partisipan dalam Penelitian

Menurut Arikunto (2006:101) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Dalam upaya memperoleh data/informasi yang diinginkan maka subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna, dengan jumlah anak 15 orang yaitu 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

Untuk kelancaran pelaksanaan penelitian maka diajak guru kelompok B TK Tunas mulya yaitu ibu Sidartiana, A. Ma sebagai mitra peneliti yang akan mengamati kegiatan guru / peneliti mengajar dan menilai hasil kerja anak dalam kegiatan kolase.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi (Sukmadinata, 2010:54)

Rancangan Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, seperti yang dikembangkan oleh Kurs Lewin (dalam Suharsimi Arikunto, 2006 : 93) bahwa rancangan PTK terdiri atas empat komponem pokok yang juga menunjukkan langkah dalam siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Uraian rancangan siklus penelitian tersebut, seperti di bawah ini:

- a. Perencanaan (*planning*). Perencanaan adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan mitra peneliti untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, memilih metode yang tepat, menyiapkan media yang digunakan, menyusun scenario pembelajaran dan dan menyiapkan lembar observasi sebagai alat penilaian.
- b. Pelaksanaan (*acting*). Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kelas. Dalam pelaksanaan tindakan harus taat pada rancangan yang sudah dirumuskan.

- c. Pengamatan (*Observing*). Pengamatan yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan, hal-hal yang perlu diamati adalah kegiatan guru mengajar dan kegiatan anak mengikuti pembelajaran serta hasil kerja anak melalui lembar observasi.
- d. Refleksi (*Reflecting*). Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Refleksi perlu dilakukan untuk merenung kegiatan yang sudah dilakukan, untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang dialami baik pada perencanaan maupun pada pelaksanaan tindakan. Agar dapat dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini tentang penerapan kegiatan finger painting untuk meningkatkan kretivitas motorik halus anak di kelompok B TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kota Manna ini. Tahapan tindakan setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

### **Siklus I**

#### **1. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motivasi belajar anak, dengan langkah – yang dilakukan sbb:

- a) Menyusun rencana kegiatan mingguan (RKM) dengan tema “Binatang” sub tema “Binatang Ciptaan Allah” dan menyusun rencana kegiatan harian (RKH). Indikator yang diangkat sesuai dengan

penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan dengan *finger painting*.

- b) Membuat *finger painting* dan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan.
- c) Menyusun skenario pembelajaran.
- d) Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini guru melakukan segala sesuatu yang sudah direncanakan, dengan langkah-langkah sbb:

- a) Guru dan anak mengucapkan salam dan do'a bersama sebelum melakukan kegiatan.
- b) Guru memperlihatkan alat peraga yang berhubungan dengan tema/ sub tema, yaitu gambar yang sudah jadi dari *finger painting*.
- c) Guru menerangkan kegiatan yang akan dilakukan anak dengan memberi arahan tentang penggunaan *finger painting*
- d) Guru membagikan kertas dan adonan *finger painting* kepada anak.
- e) Guru menyuruh anak melaksanakan kegiatan *finger painting* yang sudah disiapkan.
- f) Guru dan anak tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini dan memberi informasi tentang pelajaran besok hari.
- g) Berdo'a bersama setelah melakukan kegiatan dan salam.

### 3. Observasi dan Evaluasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan adalah untuk memperoleh data secara langsung terhadap gejala-gejala dan penomena-penomena yang akan diteliti atau menjadi objek penelitian. Untuk mengetahui perkembangan ketrampilan motorik halus anak melalui penerapan kegiatan *finger painting* di TK Tunas Mulya Desa Padang Berangin Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan terdapat beberapa kreteria yang diteliti dan juga merupakan evaluasi terhadap kretivitas motorik halus anak dengan kegiatan *finger painting* seperti tertera di bawah ini.

1. Melatih pengembangan kreativitas dan imajinasi anak
2. Memperhalus kemampuan motorik halus.
3. Mengasah bakat seni, khususnya seni rupa.

### 4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas motorik halus pada anak, kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindaklanjuti pada siklus berikutnya.

### **E. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Observasi dilakukan oleh observer, yakni mitra peneliti di dalam kelas dalam memantau guru/ peneliti mengajar dan melakukan penilaian terhadap anak dalam kegiatan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak. Instrumen-instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Instrumen penilaian untuk mengetahui kreativitas anak:
  - a. Mencampurkan warna
  - b. Mengembangkan imajinasi
2. Instrumen penilaian terhadap ketrampilan guru mengajar dalam hal:
  - a. Sikap dan cara guru membuka pelajaran untuk menarik minat anak.
  - b. Mengenalkan bahan yang digunakan dan cara menggunakannya
  - c. Memperlihatkan karya guru yang sudah jadi
  - d. Memberi contoh cara melakukan kegiatan *finger painting*
  - e. Menjelaskan akibat dari penggunaan adonan *finger painting*
  - f. Menjelaskan tugas anak dan lamanya waktu yang digunakan.
  - g. Memotivasi anak untuk menyelesaikan tugasnya.
  - h. Membimbing anak yang mengalami kesulitan
  - i. Memberikan penguatan terhadap hasil karya anak
  - j. Cara penutup pelajaran dengan baik.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Sukmadinata (2010:216) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, observasi, dan studi dokumentasi. Riduwan (2004:97) menyatakan bahwa "teknik pengumpulan data adalah metode atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data". Menurut Sugiono (2007:63) berpendapat "teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mengumpulkan data". Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka penulis menggunakan teknik observasi atau pengamatan seperti yang dikemukakan oleh Arikonto, (2006 : 222) " Observasi atau yang meliputi pengamatan, meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra". Observasi dilakukan baik pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

## **G. Teknik Analisa Data**

Teknik analisa data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan teknik statistik deskriptif, dengan persentase dan rata-rata kelas. Adapun rumus uji persentase sebagai berikut :

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{n} \times 100\%$$



Keterangan :

P = Keberhasilan

F = Jumlah anak yang berhasil

n = Jumlah anak keseluruhan

100% = Bilangan Konstan

#### H. Indikator Keberhasilan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) tentang kreativitas motorik halus anak melalui menggambar bebas ini adalah:

4. Sekurang-kurangnya 75% anak meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* sesuai dengan tema yang ditentukan guru.
5. Sekurang-kurangnya 75% anak meningkatkan kreativitas imajinasinya melalui kegiatan *finger painting* dengan kreasi anak sendiri
6. Sekurang-kurangnya 75% anak meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui kegiatan *finger painting* dengan berbagai media.